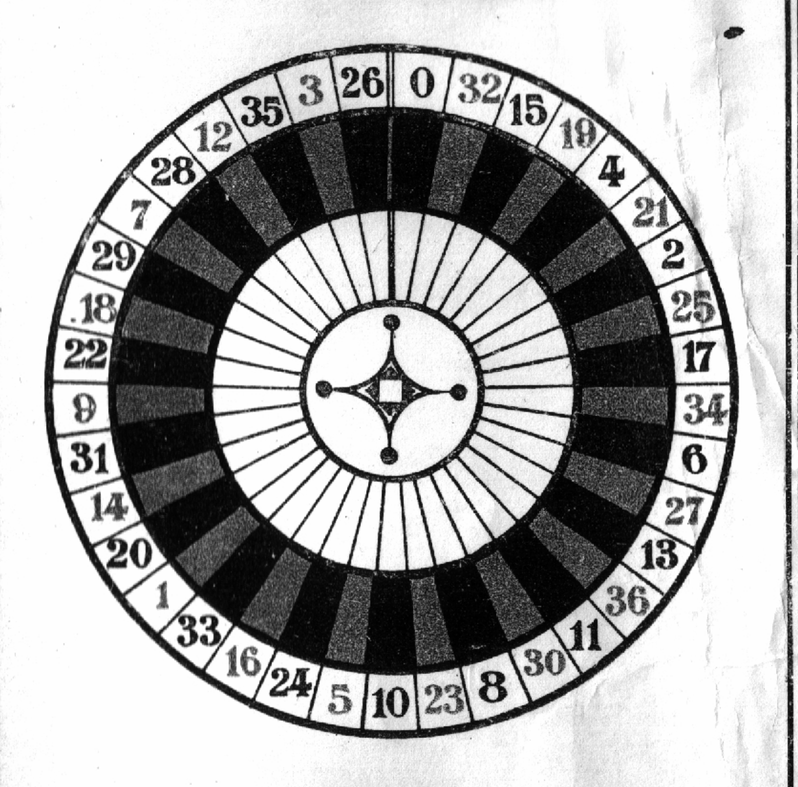
„ROUGE ET NOIR"

EINE SAMMLUNG AUSGEWÄHLTER SYSTEME
UNE COLLECTION DES SYSTÈMES BIEN CHOISIS
A COLLECTION OF SELECTED SYSTEMS



Heft Nr. 1

SYSTEM „SEMMERING 13"

DEUTSCH! EN FRANÇAIS! IN ENGLISH!

PREIS S 2.—

„ROUGE ET NOIR“

INE SAMMLUNG AUSGEWÄHLTER SYSTEME
UNE COLLECTION DES SYSTÈMES BIEN CHOISIS
A COLLECTION OF SELECTED SYSTEMS

SYSTEM
„SEMMERING 13“

Heft Nr. 1

EUTSCH! **EN FRANÇAIS!** **IN ENGLISH!**

Vorwort.

as in diesem Heftchen dargestellte System beruht auf der Wahr-
lichkeitsrechnung. Um seinen Wert zu erproben, wurde es an
der offiziellen Spielkasino-Zeitungen mehrmals nachkontrolliert,
daß es möglich gewesen wäre, irgendeinen Fehler zu entdecken.
rotzdem sagen wir jedem Spieler ehrlich und offen: **Einen hundert-
tig sicheren Gewinn vermag niemand zu garantieren** — deshalb
n wir dies auch nicht tun. Wieviel wert aber dieses System ist,
Sie selbst entscheiden!

un aber zum wichtigsten Teil dieses kurzen Vorwortes! Der Spieler
n Mensch mit Nerven, dem beim Roulettespiel eine gefühllose Ma-
gegenübersteht. Normalerweise ist diese Maschine gewaltig im
l. Unser System will Ihnen helfen, diesen Vorteil der Bank aus-
chen oder wenigstens herabzusetzen. Wenn Sie nach diesem System
n, wenn Sie sich streng an dasselbe halten, werden Sie selbst so
werden wie eine Maschine ... und das müssen und sollen Sie. Denn
stehen die Chancen: „Spieler gegen Maschine" wie 1 : 1.
nd nun wünschen wir Ihnen: **Hals- und Beinbruch!"**.

DIE HERAUSGEBER.

Avant-Propos.

e système exposé dans cette brochure est basé sur le Calcul des
bilités. Afin d' éprouver sa valeur, nous l' avons vérifié à plusieurs
es sur les comptes-rendus de la Revue officielle du Casino sans
pu découvrir une faute quelconque.

ourtant nous n' hésitons pas à dire bien sincèrement à tout joueur:
nne n' est capable de garantir le gain avec une certitude cent pour
— et nous ne prétendons pas non plus de le faire. Mais vous jugerez
même de la valeur de notre système.

ncore une observation, la plus importante de ce bref avant-propos:
ueur est un être vivant, doué de nerfs, qui, à la roulette, se trouve
ce d' une machine insensible. Normalement cette machine a sur lui
antage énorme. Notre système se propose de vous aider à compenser
ut au moins, à diminuer cet avantage de la banque. Si vous jouez
ès ce système, si vous le suivez strictement, vous deviendrez vous-
aussi tranquille qu' une machine ... et c' est ce qu' il vous faut.
lors les chances du joueur contre la machine sont de 1 à 1.
t maintenant nous vous souhaitons: **Bonne chance!**

LES EDITEURS.

Preface.

he base of the system in this book is probability-calculation. To
the value of it, the system was controlled with the official Casino
paper several times, without finding any faults.

evertheless we say every gambler honestly and frankly: **Nobody
guarantee surely a hundred percents gain** — therefore we also will
o it. But, the value of this system, you may decide by yourself!

ow, we come to the most important part of this short preface!
ambler is a man with nerves, who find in the Roulette a cold, un-
g machine. Normally this machine has a very great advantage. Our
n will help you, to equalize this advantage of the Bank or at least
duce it. If you gamble with this system, if you hold perfectly to
ystem, you will become so quiet like this machine „Roulette" ....
his you should! Because then the chances: „Gambler against Rou-
are 1 : 1.
nd now we wish you: **Good luck!**

THE EDITION.

Wie gespielt wird.

1. DIE ROULETTE.

ie „Roulette“ ist eine Scheibe, die sich um einen festen Zapfen
n läßt. Die Scheibe ist in 37 Felder eingeteilt, die die Nummern 0
tragen. Die Reihenfolge der Nummern ist keine normale; sie wurde,
le Chancen auszugleichen, eigens für die „Roulette“ kombiniert.
ie Nummern sind in der nachstehend angegebenen Reihenfolge, ab-
elnd in roten und schwarzen Feldern angebracht; die „Null“ ist
ner neutraler Farbe gehalten. (Darstellung der „Roulette“ siehe
latt.)

—32—15—19—4—21—2—25—17—34—6—27—13—36—11—30—8—23—
-24—16—33—1- 20—14—31—9—22—18—29—7—28—12—35—3—26.

ie Scheibe ist becherförmig, so daß eine in dieselbe geworfene
Elfenbeinkugel stets nach dem Mittelpunkt strebt und beim Still-
der Scheibe in einem der Fächer liegenbleiben muß.

2. DER ROULETTETISCH.

er Roulettetisch ist in drei Kolonnen eingeteilt, jede zu 12 Nummern
war fortlaufend von 1 bis 36. Beiderseits der Kolonnen sind Recht-
ngebracht, in die die Jetons (Spielmarken) beim Spiel auf einfache
en gesetzt werden. Die einfachen Chancen sind: „Rouge“ und „Noir“
arben Rot und Schwarz), „Pair“ und „Impair“ (gerade und ungerade
), schließlich „Manque“ (der Spieler setzt auf die Zahlen 1 bis 18)
Passe“ (der Spieler setzt auf die Zahlen von 19 bis 36).
nschließend an die drei Kolonnen sind an jeder Seite des der
0 gegenüberliegenden Tischendes drei kleine Rechtecke, die die
hnung tragen: 12P — 12M — 12D. In diese Rechtecke werden die
beim Spiel auf das erste, mittlere oder letzte Dutzend gesetzt.
ellung des Roulettetisches siehe letzte Seite des Umschlages.)

3. DAS SPIEL.

s Spiel wird von Croupiers geleitet. Es wird mit den Worten:
eurs, faites vos jeus!“ eröffnet. Einer der Croupiers setzt hierauf
heibe in Bewegung und ein zweiter wirft die Kugel in die
rehung der Scheibe entgegengesetzte Richtung. In dem Augenblick,
Scheibe ihre Drehung zu verlangsamen beginnt, ruft er: „Rien ne
s!“. Von diesem Augenblick an dürfen keine weiteren Einsätze
vorgenommen und auch die bereits auf dem Tisch liegenden Jetons
mehr verschoben werden.

ch dem Stillstehen der Scheibe wird das Ergebnis laut ausgerufen.
elsweise fiel die Kugel auf die Zahl „18“. Der Croupier ruft:
it — Rouge, Pair et Manque!“.

llt die Nummer „Null“, sind alle Einsätze verloren; ausgenommen
ie auf die „Null“ gesetzt wurden und jene, die sich auf den ein-
Chancen befinden. Von letzteren kommt die Hälfte „en prison“
efängnis), d. h. sie wird auf ein eigenes Feld geschoben und beim
den Spiel neuerdings eingesetzt.

lbstverständlich erhält jeder Spieler, der auf die „Null“ gesetzt
enn diese fällt, den für alle „en plein“-Chancen (siehe Absatz:
ne“) vorgesehenen fünfunddreißigfachen Gewinn.

4. GEWINNE.

e Bank zahlt:

plein“ (Satz auf eine Nummer)	35fach
cheval“ (Satz auf zwei Nebennummern)	17fach
nsversale“ Satz auf drei Nebennummern in einer Reihe)	11fach
arré“ (Satz auf vier ein Quadrat ergebende Nummern) . .	8fach
ansversale zu 6“ (zwei untereinander liegende Dreierreihen)	5fach
utzend“ (Satz auf 1—12, 13—24, 25—36)	2fach

rfserie eines Spieltisches im Semmering-Casino an. Geworfen werden ende Nummern: 1 6 17 11 7 27 9 31 14 9 35 11 8 15 30 29 33 17 31 15 21 25 27 33 24 2 18 25 12 8 27 0 22 26 12 9 11 11 6 9 34 22 15. Insgesamt sind es 45 Nummern. Von diesen en:

1 — 0,
29 — Ungerade,
15 — Gerade,
18 — Rouge,
26 — Noir.

Der Einfachheit halber soll sich jeder Spieler Tabellen über Num-n-, Farbenfolgen usw. anlegen. Nach dieser Tabelle erforscht der ler, ehe er zu spielen beginnt, die Tagestendenz der Bank. Im obigen e war sie: „Ungerade“ und „Noir“. Wer sich die Mühe nimmt, an d einer offiziellen Spielbankzeitung die an einem beliebigen Tag orfenen Nummern zu verfolgen, wird leicht feststellen können, daß ast immer für alle einfachen Chancen eine Tagestendenz gibt. Und Wert dieser Erkenntnis? Spiele nicht gegen die Chance des betref-en Tages, sondern mit ihr. Spiele aber nicht willkürlich, sondern dem System . . . !

System „Semmering 13“.

FÜR WAGEMUTIGE SPIELER.

Der Spieler, der nach dem System „Semmering 13“ zu spielen ge-kt, darf nicht ohne Vorbereitungen mit dem Spiel beginnen. In erster e muß er die Tagestendenz jenes Tisches zu ergründen suchen, an er spielen will.

Die Tagestendenz ergründet man, indem man 25 oder mehr Spiele ieren läßt, ohne einen Einsatz zu machen: Der Spieler legt eine elle an, in der die erscheinenden Nummern der Reihe nach — aber wei Kolonnen nach der Farbe gesondert — eingetragen werden. Bei-lsweise:

Rouge	Noir
3	
	17
5	
1	
12	
	35
	22
	11
	8
	20
	31
16	
23	
	20
	22
	35
	24
	6
30	
	22
	28
	26
36	
	28
	29

...olonne" (Satz auf zwölf Nummern untereinander)	2fach
...alle oben angeführten einfachen Chancen	1fach
...zwei kombinierte Dutzend	$\frac{1}{2}$fach
...zwei kombinierte Kolonnen	$\frac{1}{2}$fach

Wahrscheinlichkeit — die Grundlage eines jeden Systems.

Da das System „Semmering 13" nur für die einfachen Chan-...n Geltung hat, sollen hier nur diese mathematisch errechnet werden.

Beim Spiel auf einfache Chancen hat der Spieler 18 Gewinnstmöglich-...keiten, die Bank hingegen 19 (je achtzehn unter die verschiedenen ein-...fachen Chancen fallende Nummern und die „Null"). Die Null kann aber ...n in $\frac{1}{37}$ Fällen herauskommen. Nach diesen einfachen Ziffern kann man ...nunmehr den Wert einer Chance berechnen, was **sehr wichtig ist**, da man ...ch dem Wert einer Chance auf Gewinn oder Verlust schließen kann.

Der Wert einer Chance wird gewonnen, wenn man den in Aussicht ...stehenden Gewinnst mit der Wahrscheinlichkeit eines Nummerfalles ...multipliziert. Setzt man beispielsweise 100 Schilling auf Rouge,, so ist ...die Gewinntsmöglichkeit von $\frac{18}{37}$ gegeben. Da nun die Bank im Falle ...des Gewinnes für 100 Schilling wieder 100 Schilling auszahlt, beträgt ...der Wert dieser Chance $100 \times \frac{18}{37} = 48.65$ Schilling für den Spieler. Die ...Bank ist etwas günstiger daran. Der Wert ihrer Chance beträgt: $100 \times$ ... $+ 50 \times \frac{1}{37} = 50$ Schilling. Die Differenz zugunsten der Bank beträgt ...her bei einem Einsatz von 100 Schilling nur 1,35% oder je 100 Schil-...g 1,35 Schilling.

So viel über die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes.

Wirklich gewinnen kann ein Spieler nur dann, wenn er auch die ...öglichkeiten der Serien in Rücksicht zieht. Eine Serie ist das Nach-...einandererscheinen einer Chance. Beispielsweise wenn man Rouge spielt ... 12 Rouge nacheinander. Bleiben wir nun beim Spiel auf Rouge. Unter ...en vorkommenden unendlich vielen Fällen wird — theoretisch betrach-...t — die hälftemal Rouge erscheinen. Ehe das Spiel überhaupt beginnt, ...stehen die Chancen 1 : 1, da ja niemand weiß, welche Farbe fallen wird. ...llt nun beim ersten Wurf Rouge, ist beim zweiten Wurf die Wahr-...scheinlichkeit, daß wieder Rouge fällt nach dem oben Gesagten **2 : 1** ...gunsten von Noir. Es ist dies die Wahrscheinlichkeit einer Serie von ...Rouge. Bei einer Serie von 3 Rouge beträgt die Wahrscheinlichkeit ... 1, bei 4—16 : 1, bei 5—32 : 1 und so fort.

Nehmen **wir nun ganz willkürlich** 1,000.000 Würfe an. Von diesen ...erden, nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit, 500.000 Rouge und ...0.000 Noir sein. Eine Serie von 2 Rouge wird 250.000 mal erscheinen; ...ne Serie von 3 Rouge 125.000 mal; eine solche von 4 — 26.500 mal; ... eine solche von 10 Rouge — 976 mal.

Würde man sich daher nur auf die Wahrscheinlichkeit verlassen, ...nnte man nur dann gewinnen, wenn man — theoretisch betrachtet — ...endlich lang und mit unbegrenzten Mitteln spielen würde. Das ist ...türlich ausgeschlossen. Es **gilt daher, die Chancen des Spielers mittels** ...nes Systemes — das auf der strengen Wahrscheinlichkeit basiert — verbessern, **um ihm zum Gewinn zu verhelfen.**

VORARBEITEN ZUM SYSTEM.

Ganz ohne Vorbereitung soll der Spieler niemals an den Roulette-...ch herantreten. Die Maschine ist vollkommen gefühllos — aber dennoch ...rd sie von einem uns unbekannten Faktor regiert und beeinflußt — ...m rechnerisch erfaßten Zufall. Nehmen wir — als Beispiel — eine

Wur... folge... 17 2... 33 1... ware... merr... Spie... Falle... Hanc... gewc... es fa... der ... fende... nach... denk... Linie... dem ... passi... Tabe... in zv... spiel...

Le jeu.

1. LA ROULETTE.

La roulette est formée par une cuvette, au fond de laquelle se meut
cylindre mobile monté sur pivot. La périphérie du cylindre est divisé
37 cases égales, numérotées de 0 à 36.

L'ordre des numéros n'est pas arbitraire, mais a été étudié pour
iser toutes les chances combinées que ce jeu permet.

Les numéros sont ainsi répartis sur les 37 cases, et sont alternative-
t Rouges et Noirs, sauf le zéro qui est neutre.

0—32—15—19—4—21—2—25—17—34—6—27—13—36—11—30—8—23—
5—24—16—33—1—20—14—31—9—22—18—29—7—28—12—35—3—26.

Les parois de la cuvette fixe qui entourent le cylindre sont légè-
ent inclinées pour permettre à une boule d'os ou d'ivoire de venir
placer dans une des cases du cylindre.

2. LE TAPIS.

Le tapis est divisé en trois colonnes de douze chiffres de 1 à 36.
zéro restant en dehors de toutes combinaisons.

De chaque côté des colonnes sont réservées des places pour les
nces simples qui sont: Rouge et Noir — Pair et Impair — Manque
1 à 18) et Passe (de 19 à 36).

Au pied des trois colonnes se trouvent trois cases blanches qui
ent à miser pour tous les numéros qui se trouvent dans chacune des
nnes.

Au bas du tapis et de chaque côté sont trois petites cases mar-
es: 12 P — 12 M — 12 D — sur lesquelles on mise pour la première
zaine, pour la douzaine moyenne et la dernière douzaine.

3. PRATIQUE DU JEU.

Le maniement de la roulette est confié au croupier. Ce dernier
once que le jeu est ouvert par ces mots:

„Messieurs, faites vos jeu!".

Puis il fait tourner le cylindre et lance la bille en sens inverse dans
lateau.

Les joueurs peuvent poser leurs mises sur le tapis jusqu'à ce que
roupier voyant que la bille approche de la fin de sa course, déclare:

„Rien ne va plus!"

A partir de ce moment, le tapis doit rester dans l'état où il se
ve. Aucune mise en peut plus être posée, retirée ou changée de place.

Puis le croupier annonce à haute voix les catégories et les numéros
ants.

Exemple:

„Dixhuit — Rouge, Pair et Manque".

Il ramasse ensuite les mises perdues et fait les paiements confor-
ent au tableau précédent, en plaçant chaque gain près de chaque
.

Quand le zéro sort, toutes les mises sont perdues, sauf naturellement
s qui se trouvent sur le zéro, et aussi celles qui sont sur les chan-
simples. Ces dernières sont mises en prison sur une ligne spéciale
quée à cet effet, et ne sont pas payées au coup suivant, mais rentrent
eu, sauf celles que la banque vient à gagner de nouveau.

C'est là tout le bénéfice de la Banque.

4. LES GAINS.

Voici quelles sont les chances et leur rapport:

ain sur 1 Numéro plein rapporte . . . . 35 fois la mise
ain sur 1 Cheval (2 No) rapporte . . . . 17 fois la mise
ain sur 1 Transversale (3) rapporte . . . . . . 11 fois la mise